

КОДЕКС ВОЙНЫ

ВЫСШАЯ РАСА



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Содержание

Содержание	1
Системные требования и установка игры	2
Введение	4
Начинаем игру	
Главное меню	13
Кампания	14
Брифинг и старт	14
Новые возможности	16
Игра	
Игровой интерфейс	18
Управление	24
Межмиссионный интерфейс	37
Приложение 1	
Для опытных игроков	39
Приложение 2	
Настройки	46
Приложение 3	
Сетевая игра	52
Приложение 4	
Деревья улучшения отрядов	57
Авторы	60

Системные требования

Минимальные:

Система: Windows XP;

Процессор: Pentium IV 1,5 ГГц; AMD 2000+ 1,5Ghz (Single Core)

Память: 512 Мб;

Видео-карта: nVidia GF 5700 или ATI Radeon 9600 с 128Мб;

Аудио-карта: DirectX-совместимая;

Жесткий диск: 3 Гб свободного места;

DirectX 9.0c (4.09.0000.0904)

Рекомендуемые:

Система: Windows XP;

Процессор: Pentium IV 2,0 ГГц; AMD 3500+ 2.2Ghz (Single Core)

Память: 1 Гб;

Видео-карта: nVidia GF 6800 или ATI Radeon R850XT с 256Мб;

Аудио-карта: DirectX-совместимая;

Жесткий диск: 3 Гб свободного места;

DirectX 9.0c (4.09.0000.0904)



Рекомендуется обновить драйвера вашей видеокарты.

Корректная работа игры на ноутбуках не гарантируется.

Установка и удаление игры

Установка игры "Кодекс Войны"

- Вставьте DVD-диск или первый CD-диск с игрой в привод для чтения компакт-дисков. Меню установки и запуска игры появится автоматически. Щелкните левой кнопкой мыши на пункте **УСТАНОВИТЬ**. Для завершения установки следуйте инструкциям программы.
- Если на вашем компьютере отключена функция автоматического распознавания диска и меню установки не появилось,
 - ✦ дважды кликните на иконке **"Мой компьютер"**, находящейся на рабочем столе,
 - ✦ затем дважды кликните на значке вашего **CD-ROMа** (или **DVD-ROMа**)
 - ✦ найдите на диске с игрой файл **"setup"** и запустите его, чтобы начать установку. Для завершения установки следуйте инструкциям программы.

Удаление игры "Кодекс Войны"

- Чтобы удалить игру выберите пункт **УДАЛИТЬ** в меню автозапуска, либо воспользуйтесь программой "Установка и удаление программ" в "панели управления". **Пуск → Настройка → Панель управления → Установка и удаление программ.**
- Для завершения удаления следуйте инструкциям программы.

Введение

"Кодекс Войны: **ВЫСШАЯ РАСА**" первое официальное дополнение к игре "Кодекс войны", походовому варгейму, в лучших традициях жанра. Новая кампания открывает еще одну страницу истории мира Иллис. Мира, где соседствуют королевства людей, орочи пустоши, подгорные крепости гномов и магические эльфийские леса. В мире, охваченном опустошительной войной.

Кто-то стремится завладеть древней магией, способной сокрушить могущество эльфов. Лорд Сагиттель со своей армией спешит найти и уничтожить врага, прежде чем случится непоправимое. Рискнувшие встать на его пути пожалеют об этом!

В ходе прохождения порой придется выбирать, каким путем пойдет армия лорда Сагиттеля. При успешном прохождении сюжетных миссий, открываются бонусные урны, в которых рассказывается о дальнейших судьбах главных героев "Кодекса Войны". Победа в каждой из бонусных миссий награждается уникальным артефактом.

История эльфов

Эльфы - древнейшая раса мира Иллис. Расцвет их могущества пришелся на времена, когда орки властвовали на большей территории нынешних королевств людей, когда гномы были молоды и воинственны, а большинство людей были лишь дикарями. Уже в те далекие дни эльфы стали самым сведущим в магических искусствах народом. На долгие годы эльфы стали менторами для других рас. Они делились знаниями с теми, кто готов был учиться. Среди их учеников были и гномы и орки, но больше всех жаждали знаний люди. Эльфы были рады всем. Так было, пока не случилась Война Дайаран.



Кодекс войны

Люди племени дайаран, многое переняли у эльфов. Они постигли управление магическими энергиями, научились создавать артефакты, некоторые даже сумели найти общий язык с драконами. Но даже лучшим из учеников часто приходил в голову вопрос, почему они не могут стать лучше своих учителей? Один из магов дайаран решил, что он знает ответ: эльфы сильнее, потому что напрямую связаны с магией. Он придумал, как использовать эту связь, чтобы стать сильнейшим в мире.

За то, что он сделал, его имя было стерто из памяти живущих.



Однажды утром Предатель нанес рану Великому Древу - главной святыне эльфийского народа. Расчет был верным. Эльфы объединили свою мощь, чтобы оградить Древо и залечить эту рану. В этот момент Предатель использовал свое тайное оружие – могучее заклятие, которое с тех пор стало известно как "заклятие Дайаран".

Чудовищный водоворот возник в потоках магии, создаваемых эльфами. Всю их силу и волю, всю их жизнь начало засасывать в воронку. Сотня за сотней эльфы развоплощались, превращаясь в энергию, поглощаемую силой заклятия. Это длилось всего минуту, но за эту минуту эльфы были почти полностью уничтожены. Еще чуть-чуть и не сохранилось бы даже их имени. Если бы не Великий маг эльфов Эссентиль.

Драконы, видя уничтожение расы эльфов, отдали Эссентилю всю свою мощь без остатка. Сотни скелетов тех, кто мгновение назад были прекрасными летающими созданиями, обрушились на землю вокруг Великого древа. Переполненный силой их жертвы Эссентиль направил ее на Предателя. Вспышка света погасила солнце, воздух загремел, земля задрожала так, что за морем, в подземных городах гномов обрушились многие своды.



Когда улеглась пыль, на месте величественных лесов оказалась пустыня. Выжили очень немногие, лишь те, кто был далеко от центра заклятия. Предатель и сам Эссентиль погибли. На месте Великого

Кодекс войны

Древа осталось озеро расплавленной земли, в центре которого стоял мертвый ствол, простирающийся к небу обугленные ветви.

После катаклизма оставшиеся эльфы ушли далеко на север, и с их уходом холод сковал землю. Снег и лед покрыли Иллис на долгие века. Гномы заперлись в своих подземельях, а люди с орками остались, чтобы постоянно сражаться за скудную добычу и тепло в промерзшем мире.

Рано или поздно все заканчивается. Льды отступили, возникли новые царства и новая жизнь. С тех пор прошли тысячи лет. Смертным достались лишь смутные легенды. Эльфы же не забыли. Они живут, сторонясь чужаков. Они хранят свои знания, чтобы никто более не сотворил подобного...



История древних времен

"...Плачь, Эолия, владычица мира, ибо будет срезан цвет твой мечом твоим..."

Предсмертное пророчество святого Маркуса из "Кодекса Сафира", запрещенное собрание апокрифов, том 2й.

Около тысячи лет назад люди сумели вытеснить орочьи племена далеко на юг, в Веркские пустоши. На всем пространстве от северных владений гномов, до южных оборонительных рубежей образовалась

Кодекс войны

империя Эолия. Четыреста лет Эолия существовала в мире и благоденствии – процветали торговля и ремесла, развивались науки и искусства. Многочисленные культы богов уживались с разнообразными магическими школами. Сотни тысяч рабов возводили акведуки, храмы и величественные дворцы.



Мирная жизнь империи была разрушена, когда с небес знамением тьмы упала звезда. Демон Фаррах явился в мир, чтобы поглотить его целиком. Опустошающая война охватила центральные провинции. Люди обратились за помощью к эльфам и гномам, но даже объединенных усилий трех рас не хватало, чтобы уничтожить угрозу. В критический момент генерал Маркус, командовавший армией людей, лично возглавил атаку на

врага и сумел сразить его ценой своей жизни.

Эолия выстояла, но заплатила за это слишком дорого. После победы в отдаленных провинциях и протекторатах начались постоянные восстания рабов. Основные ресурсы империи тратились на восстановление столицы, в которой мало кто задумывался о мелких городах и пограничных укреплениях. В конце концов, Эолия распалась на отдельные провинции и города. Это был закат величайшего государства.

Священники культа Единого, привлекавшего все большее количество верующих, провозгласили генерала Маркуса святым. Меч Маркуса, окропленный кровью святого, стал символом новой веры.



Возникновение людских королевств

"...С севера пришли они, гордые и храбрые рыцари. И основали они королевства свои на руинах старого мира, и народы свои привели с собой. И стала воздвигаться земля и родиться скот. Поднялись башни крепостей, и воссияла в славе земля святая..."

Придворный летописец короля Сигизмунда II.

Королевства образовались на территории бывшей империи Эолии примерно пятьсот лет назад. Тогда империя погибала от бесконечных внутренних войн и недостатка продовольствия. В это время с северных рубежей на ее земли пришли новые властители – дружины тиролингов, ведомые блистательными и благородными рыцарями (*которых в самой Эолии называли дикарями и варварами*).

Легко разбив "непобедимые" легионы, тиролинги захватили столицу и объявили все провинции подвластными новой вере. Ирония судьбы заключалась в том, что победители принесли с собой несколько измененный вариант веры Святого Маркуса. С того времени прошло без малого двести лет кровопролитных религиозных войн, прежде чем Церковь Святого Маркуса стала единственной, а границы королевств приняли современные очертания.

Деренхалль

На юге бывших имперских владений располагается королевство Деренхалль. Природа и климат этой страны великолепны, и Деренхалль был бы лучшим местом на земле, если бы не постоянная угроза орочьих набегов. Стена укреплений, построенная еще императором Клавдием, отгораживает королевство от Веркских пустошей, но все равно орки часто проникают в глубь страны, уничтожая все на своем пути. Поэтому каждый взрослый мужчина в Деренхалле проходит воинскую подготовку, а каждая деревня напоминает форт.

Фрейбург

“Я, ничтожный инок, склоняю свою голову перед этим каменным воином, чья слава, хоть и вознеслась высоко, не падет никогда”.

Монах ордена Талимиев, брат Адвитий.

Суровые каменные башни города неприступными утесами возвышаются над яростной рекой. Высокие стены с ровными зубцами словно вырастают из скалы, на которой стоят. Узкие холодные бойницы, как недремлющие глаза, внимательно всматриваются в даль. Подъемный мост из потемневшего дерева всегда поднят, как велит то древняя традиция. Фрейбург готов встретить врага днем или ночью, в зимнюю стужу или в проливные дожди – крепость, как и в

стародавние времена, стоит на страже земель Короля и Святой Церкви. И гордо реет над громадой главного бастиона штандарт королей Фрейбургских.

Леранс

К северу от Деренхалля располагается главное и самое сильное из новых государств, Леранс – бывшая центральная провинция Империи. Здесь центр светской и церковной жизни. Блистательная рыцарская конница Леранса по праву считается лучшей армией на свете. Здесь же находится главная крепость Инквизиции. В его столице, Версоне расположены резиденции короля и папы.

Версон – город королей

"Воистину велик и славен город Версон – столица Леранса. Столько мудрых королей правило в нем, столько истинных рыцарей пировали в его залах, столько святых проповедовали в его церквях, что теперь сами стены, сами камни его стали оплотом святости, рыцарства и самодержавия".

О, Версон! Это город по праву считается одним из чудес света!

Там, где сливаются реки Верса и Сени, стоит на холмах город королей – древняя столица династии Гиллангов. Построенный на руинах первого Храма Маркуса, город рос и перестраивался на протяжении четырех веков, и теперь о его красоте слагают легенды. Город начинается с внешней стены, возведенной уже в недавние спокойные времена, потому она не слишком высока, но красива – беленая кладка опоясывает город, словно пояс невесты. Сразу за стеной начинаются торговые окраины – красно-коричневые черепичные крыши, разноцветные вывески и лавки, наполненные разнообразным товаром.

За торговой слободой высятся укрепления старого города. Их стены и башни тоже когда-то были белыми, но теперь штукатурка покрылась сетью трещин. Впрочем, их красота не в побелке, а в тех шрамах, что получили эти стены, охраняя главную драгоценность Версона – Кафедральный собор Святого Маркуса.

Собор – самое великолепное здание, что когда-либо были построены людьми (*прим. Инквизиции – сравнивать Собор с академией магов-еретиков в Силенте запрещено*). Его стены из мрамора, его серебряные витражи и шпили, барельефы, его

украшающие и, конечно, величественная статуя самого Маркуса позволяют говорить о Соборе как о чуде, сотворенном руками человека во славу Вышнего.

Рядом с собором возвышается замок Ларив – резиденция королей Леранса. Замок, которому нет равных по мощи и величию стен и башен. Замок, из которого вот уже на протяжении десяти поколений справедливой рукой правят своей страной Гилланги, да будет благословен их род!

Мирралия

На северо-западной границе Леранса равнины сменяются лесами. Здесь начинаются владения Великих герцогов Мирралийских. **Ралин**, столица герцогства, известна как город искусств и наук. Лучшие живописцы, поэты и ученые работают в этом городе. А за его пределами, в лесах и на побережье, процветают разбойные банды, пиратские конклавы и наемные армии (*часто совмещающие эти профессии*).

Вольный город Силент

На побережье между Мирралией и Лерансом, как между молотом и наковальней, лежит вольный Силент. Это город, в котором золото ценится выше всего. Город, в котором можно купить и продать все, что угодно. Город, богатства которого давно привлекают пристальное внимание соседних государств. Но, во-первых, стены Силента охраняет самая лучшая наемная армия. Во-вторых, здесь расположена волшебная Академия – последняя оставшаяся школа магии, в которой преподают и учатся волшебники, пережившие травлю Инквизиции: самые сильные и самые умелые. Эти две причины серьезно мешают королям Леранса завладеть вольным городом.

Силент

"Если ты видел Силент, значит, ты видел все города мира".

Хайгред Среброзубый.

Каждому, кто поднимется на самую высокую башню Академии магии, откроется потрясающий вид на Силент.

На его вечно суетливый порт, где мачты и груды товара соревнуются друг с другом по высоте, где пьяные докеры криками заглушают шум моря, и где ночью каждый легко может найти свой последний приют. На главную площадь, всегда полную самого разного народа, половина которого – профессиональные карманники. На здание торгового совета, в котором вечно проводятся заседания и всегда звучат речи. На бесконечные торговые ряды, где можно дешево купить жизненно необходимую вещь или отдать состояние за безделушку. На цеха и мастерские, производящие все на свете – от конфет до желатиновых капсул с цианистым калием.

Только в Силенте можно увидеть все и сразу, только тут ночью и днем, в любую погоду кипит жизнь.

Ларид, Терш и Парса

На севере и западе лежат земли Ларида, Терша и Парсы. Эти королевства могут похвастаться лишь тем, что течение жизни в них не менялось уже двести лет. Охоты сменяются пирами, пиры – турнирами, турниры – крестьянскими восстаниями. В остальном же политика этих государств зависит от их старших соседей.

Церковь и Магия

“Маг (волшебник, чародей, ведун) – человек, в силу природного дара либо вследствие длительных воздержаний и медитаций, овладевший запретной силой вводить свои жизненные токи в созвучие с токами внешними, природными и животными, и изменять их силой своей внутренней”.

Практическое наставление Отца Антония в борьбе с Врагом воплощенным и не воплощенным.

Во времена империи

Магия развивалась еще во времена языческой империи. Уже тогда основные заклинания разделились на направления стихийной магии. Первыми магами были языческие жрецы, применявшие эти знания в своих обрядах.

Священники культа Единого бога, впрочем, считали занятия магией делом недостойным и противоестественным. Подвиг Святого Маркуса, исповедовавшего веру в Единого, послужил укреплению

истинной церкви. Кроме того, многие винили магов в том, что именно они открыли демону Фаррагу путь в мир. С тех пор магию разделили на божественную (лечение, благословение, защита) и стихийную. Занятия любой не божественной магией становились все более опасными.

Во времена королевств

Время образования королевств стало временем новых конфликтов. Часть духовенства, посчитав новый вариант веры, который принесли с собой северные завоеватели, неприемлемым, бежала на остров Тиксус. Их орден до сих пор имеет влияние, ненамного уступающее авторитету святого престола. Оставшиеся священники приняли новый канон, включавший в себя постулат о том, что есть магия от Бога, а есть от Демона.

Возникла Инквизиция, занимающаяся не только борьбой за чистоту веры, но и выявлением и уничтожением ведьм, магов и язычников. Официально Инквизиция подчиняется Святому престолу Версона. Впрочем, авторитет Великого Инквизитора настолько велик, что он может оказывать влияние на самого Папу.

Сотни лет преследований не прошли для магии даром. Даже самый простой ритуал теперь грозит сожжением на костре. И хотя вдалеке от столиц еще можно встретить ведьму или колдуна, настоящие магические знания остались только в одном месте - Академии магии в Силенте.

Начинаем игру



Главное меню

- **Кампания** – здесь можно начать новую кампанию или загрузить сохраненную игру кампании.
- **Одиночная миссия** – здесь можно начать одиночную миссию или загрузить сохраненную игру.
- **Мультиплеер** – многопользовательская игра. Здесь можно создать сетевую игру, присоединиться к сетевой игре или начать игру "HOTSEAT" (несколько игроков за одним компьютером). См. Приложение 3.
- **Обучение** – обучающие миссии. Здесь вас научат основам игры.

Кодекс войны

- **Настройки** – здесь можно настроить графику, звук, игровые возможности, а также посмотреть список "горячих клавиш". (Подробное описание настроек см. в Приложениях.)
- **Об авторах** – создатели "Кодекса Войны"
- **Выход** – выход в операционную систему.

Кампания

Нажав кнопку "Кампания", вы попадете в меню, где можно:

- продолжить игру, сохраненную последней,
- начать новую кампанию или
- загрузить любую сохраненную игру.

Если у вас нет ни одной сохраненной игры, кнопки "Продолжить" и "Загрузить" будут недоступны.

Вы можете начать игру, выбрав пункт "Новая кампания".



В правой части экрана приведено описание кампании. Нажмите кнопку "Старт", чтобы начать выбранную кампанию.



Кнопка "Дополнительные кампании" открывает список дополнительных кампаний, которые можно добавлять произвольно.

Брифинг и старт

В меню выбора миссии кликните на карте на значок со скрещенными мечами, чтобы выбрать миссию.

В появившемся окне брифинга можно узнать



Кодекс войны

информацию о предстоящей миссии, ее цели, а также выбрать уровень сложности.

От уровня сложности зависит состав войск противника и уровень искусственного интеллекта. Чем выше сложность, тем больше врагов вам встретится и тем выше будет их уровень.



Уровень сложности можно выбирать перед каждой миссией.



На нормальном и высоком уровне сложности AI действует более продуманно.



Кодекс Войны: ВЫСШАЯ РАСА

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

- Уровень опытности отряда отображается на его баннере.
- В настройках можно включить отображение предполагаемого маршрута отряда и кого он сможет атаковать с выбранного хекса. Перемещайте курсор над хексами в области возможного движения отряда. На ландшафте будет отображаться маршрут отряда, и указываться враги, которых можно атаковать с выбранной точки. Эту подсказку также можно включить, зажав клавишу Ctrl.
- В настройках можно включить отображение зоны перемещения противника. Подведите курсор к отряду противника, и на ландшафте подсветится область его возможного движения. Эту подсказку также можно включить, зажав клавишу Ctrl.
- В дополнительных настройках графики можно включить полноэкранное сглаживание. Внимание! Эта возможность сильно влияет на производительность.
- Лечащие и улучшающие заклинания можно накладывать не только на отряд на карте, но и на его иконку в списке армии.
- Улучшена сетевая игра по интернету. Введен сервер для поиска интернет-игры. Также сохранена возможность играть по прямому IP адресу. Добавьте "Кодекс Войны: ВЫСШАЯ РАСА" в список разрешенных программ вашего файрвола (например, встроенного брандмауэра Windows).

Кодекс войны

- При прохождении определенных миссий с "золотой победой" можно открыть бонусные уровни. Награда за прохождение каждого бонусного уровня - уникальный артефакт.
- Добавлена возможность подключать дополнительные кампании.
- Улучшен ИИ (искусственный интеллект). Выбор уровня сложности влияет на уровень ИИ.
- В "Кодекс Войны: ВЫСШАЯ РАСА" кроме новых миссий, включены одиночные и сетевые уровни из оригинального "Кодекса Войны".



Внимание! "Кодекс Войны" и "Кодекс Войны: ВЫСШАЯ РАСА" не совместимы для игры по сети.



Игра



Игровой интерфейс

Игровое поле поделено на шестиугольники-гексы. Отряды перемещаются по гексам и сражаются на гексах.



На одном гексе одновременно может находиться только один наземный отряд (либо один наземный и один воздушный).

Окна сообщений

В верхней части экрана появляются сообщения. В них содержится важная информация о ходе миссии и подсказки.



Конец хода

В правом верхнем углу находится кнопка конца хода. Когда ваши отряды выполняют все отданные приказы, эта кнопка поможет закончить ход.

Панель армий

На этой панели отображается список отрядов вашей армии. Здесь можно выбирать различные отряды, а также следить за тем, какие приказы уже выполнил отряд.

Возможность выполнить приказ показывается маркерами на иконке отряда: зеленый — может ходить; красный — может атаковать. Если маркеры бесцветны, значит действие в этот ход невозможно.



Кодекс войны

Резерв

Здесь же можно переключиться на панель резерва. В резерве находятся отряды, пока не выставленные на поле боя.

В течение миссии их можно выставить возле дружественных городов (если позволяют ограничения миссии).

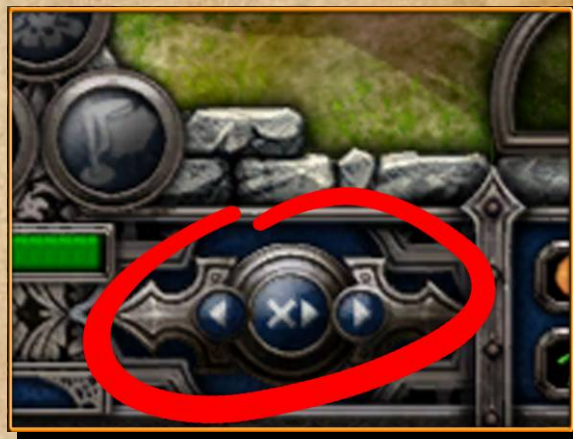


Вернуться к игре можно, переключившись на панель армий или нажав кнопку "завершить расстановку".

Стрелки вперед-назад-пропуск

Переключаться между отрядами на карте можно и при помощи этих специальных стрелок.

Стрелки позволяют перемещаться вперед и назад по списку армии, а также пропускать отряд, чтобы больше не возвращаться к нему в течение хода.



Панель выбранного отряда

На панели слева внизу показывается выделенный отряд. Здесь можно увидеть:

- 1 имя отряда,
- 2 текущий уровень опыта,
- 3 количество живых и раненых в отряде,
- 4 тип ландшафта, на котором находится отряд,

- 5 кнопку "Повышение уровня",
- 6 кнопку "Привал",
- 7 кнопку "Рекрутирование".

Панель отряда под курсором

На панели справа внизу показывается аналогичная информация для отряда, над которым находится курсор.

Прежде чем напасть на врага, стоит обратить внимание на эту панель.



Под панелью армий находятся дополнительные управляющие кнопки.



Сетка хексов

Эта кнопка позволяет включить или выключить сетку хексов.

Сетка поможет вам сориентироваться при обдумывании сложившейся позиции.

Баннеры

Эта кнопка позволяет переключать режимы баннеров. Цвет баннера подсказывают какой стороне принадлежит отряд. Также на баннере указывается, может ли отряд ходить, атаковать или прикрыть соседа.

Баннеры могут показываться для всех отрядов, для отрядов под курсором, либо могут быть полностью отключены.





Пресеты камеры

Эта кнопка позволяет быстро переключать масштаб камеры, без вращения колесика мышки.

Первое нажатие максимально приблизит камеру к точке фокуса, второе нажатие установит среднюю дальность, а третье максимально отдалит камеру.



Тактическая карта

Эта кнопка включает схематичную карту миссии.

На карте указано расположение всех городов, квестовых локаций и видимых отрядов.



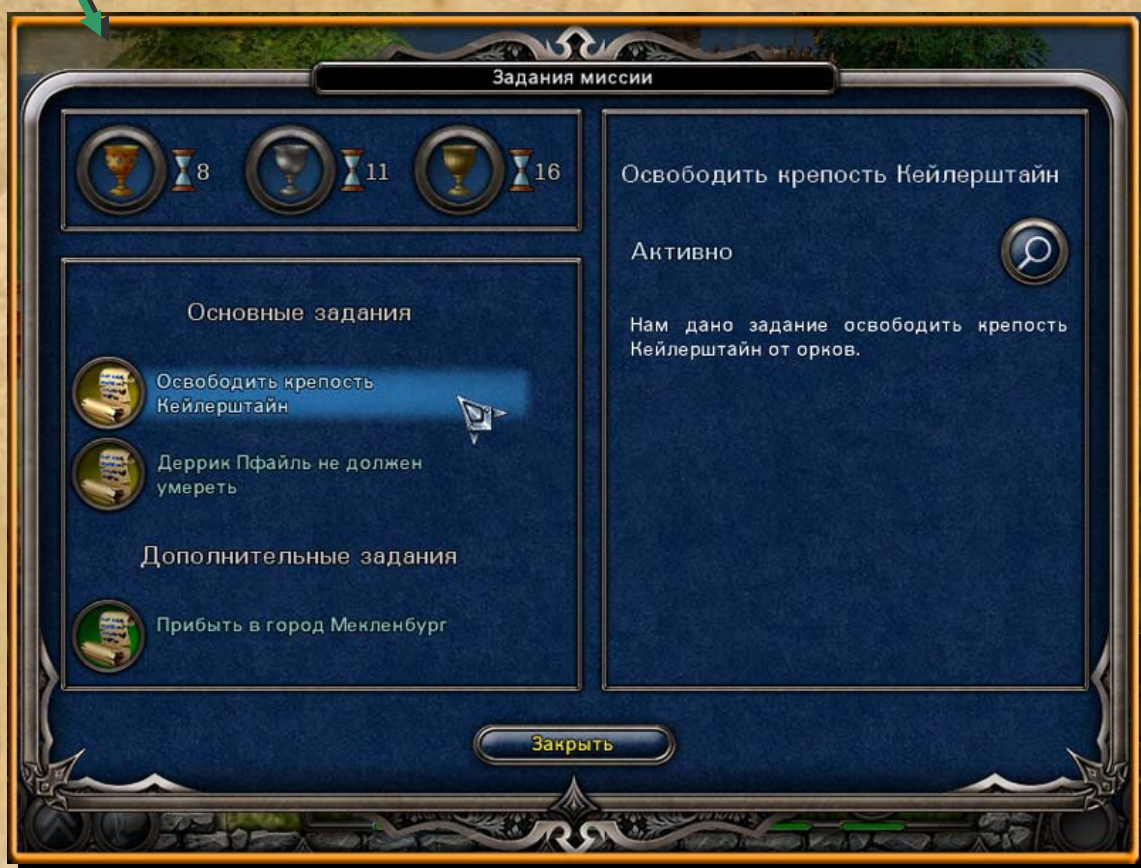
Список заданий

Эта кнопка позволит ознакомиться со списком заданий миссии. Здесь вы всегда сможете узнать информацию о каждом задании и его статусе (в процессе / выполнено / провалено).

Задания могут быть обязательными и необязательными. Чтобы сфокусировать камеру на объекте задания, нажмите кнопку со значком увеличительного стекла.



Если у задания есть ограничение по времени выполнения, то для него также выводится количество оставшихся ходов.



В верхней левой части списка заданий указано количество оставшихся ходов для каждого рейтинга победы (золото / серебро / бронза).

Чем большего рейтинга победы вы добьетесь, тем больший бонус вы получите по окончании миссии.

Кодекс войны

Менеджмент армии

Кнопка "Управление армии" открывает экран менеджмента армии.

Слева от этой кнопки указывается сумма имеющихся у вас денег и ограничение на количество отрядов в миссии.



Управление

Высадка войск

Чтобы выставить выбранный отряд на карту, просто кликните левой кнопкой мышки на одном из выделенных желтым хексов.



Если вы передумали или ошиблись с позицией отряда, его можно вернуть в резерв повторным кликом и потом выставить на правильное место.

Для того чтобы выставить летуна на один хекс с наземным отрядом, удерживайте клавишу SHIFT.



Желтым цветом выделяются хексы, на которые можно высадить войска.

После расстановки войск нажмите на кнопку "Завершить расстановку", чтобы начать миссию.



Все приказы отдаются левой кнопкой мышки. Правая кнопка мышки вызывает информацию об объекте.

Свойства отрядов

Кликнув правой кнопкой мыши по любому отряду (либо по его иконке), вы увидите окно свойств.



Здесь можно увидеть параметры отряда:

- 1 текущий уровень опыта

- 2 хитпойнты,
- 3 наличие/отсутствие артефактов
- 4 защита,
- 5 тип движения и скорость,
- 6 обзор,
- 7 все имеющиеся атаки (см. приложение),
- 8 особые способности,
- 9 краткие подсказки о назначении отряда.



Нажав кнопку "описание", вы увидите художественное описание отряда.



Из описания вы можете узнать дополнительную информацию не только об отряде, но и о мире Иллиса.

Переименование отрядов

Большинство отрядов может быть переименовано. Для изменения имени отряда нажмите на кнопку "Переименовать отряд" в окне свойств.



Имена сюжетных героев изменять нельзя.

Туман войны

Темная часть карты - это "туман войны". Он скрывает отряды противника. Каждый отряд вашей армии, находящийся на карте, на определенном расстоянии вокруг себя рассеивает "туман войны".

Расстояние в гексах, на которое "видит" отряд, указано в его характеристиках.



Кодекс войны

На дистанцию "видимости" отряда и возможности обнаружения скрытых противников могут влиять специальные способности.

Любой хекс карты, "открытый" на начало или в течение хода, останется открытым до конца хода.



Передвижение

Выберите отряд (клик по иконке отряда в списке армий или на самом игровом поле). Если отряд может ходить, то вокруг него зеленым цветом выделится область возможного перемещения.

Кликните левой кнопкой мыши зеленом хексе, чтобы отдать приказ отряду двигаться в этот хекс.



Возможность выполнить приказ показывается маркерами на иконке отряда:

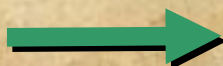
● зеленый – может ходить;

● красный – может атаковать.

Если маркеры бесцветны, значит действие в этот ход невозможно.

Рукопашный бой

Атака врукопашную. Чтобы напасть на противника, сначала нужно к нему приблизиться. Подведите свой отряд вплотную (на соседний хекс) к врагу и отдайте приказ атаковать.





И приказ двигаться, и приказ атаковать отдаются левой кнопкой мыши.

Дистанционный бой

Лучники и другие отряды, обладающие дистанционными атаками, могут атаковать врага на расстоянии.

Это означает, что враг понесет потери, но атакующему отряду ответить не сможет.



Враги, которые могут быть атакованы выбранным отрядом, подсвечиваются красным.

Бой с прикрытием

Лучники, стоящие на соседнем хексе с дружественным отрядом, могут прикрыть его стрельбой. Если прикрытый отряд будет атакован, то лучники обстреляют нападающего.

Воздушные охотники также могут осуществлять поддержку дружественных отрядов.



Отряд может поддержать своих только один раз за ход.

Возможность поддержки показывается символом стрелы на баннере отряда.



Авиация

Летающие юниты могут передвигаться значительно быстрее наземных. Но на начальных уровнях развития они не настолько сильны, чтобы самостоятельно уничтожить противника.

Обратите внимание, что и бомбардировщики, и воздушные охотники атакуют только те наземные цели, что находятся ПОД ними.

Кодекс войны

Сами летуны могут быть атакованы только лучниками, магами или воздушными охотниками.



Чтобы выбрать именно воздушный юнит, кликните на его хексе, удерживая клавишу SHIFT.

Предсказание боя

Если подвести курсор к вражескому отряду, который можно атаковать, то под курсором появится подсказка с предсказанием боя. В предсказании выводятся вероятные цифры потерь для обеих сторон.



Предсказание боя отображается, только если курсор наведен на отряд, который можно атаковать.

Отряд отступил / разбит

Отряд, понесший в бою значительные потери, отступает. Если потери были очень велики, то отряду присваивается состояние "разбит" (над отрядом появляется эффект в виде разбитых щитов). При этом у отряда сильно понижаются характеристики, и он становится весьма уязвимым.

Также отряд становится разбитым, если ему некуда отступить.



Если же попытается отступить уже разбитый отряд, а пути к отступлению отрезаны, то отряд сдается. Над ним появляется белый флаг, и отряд уничтожается.



Отдых и рекрутирование

Отряд, понесший потери в бою, может быть вылечен.

Для этого нужно выбрать его и нажать кнопку "Привал".



Если рядом нет ни одного врага, то в отряде восстановятся все раненые. Чем больше рядом врагов, тем меньше раненых сможет вернуться в строй.

Если отряд находится возле дружественного города, и рядом нет противника, вы сможете нанять новых рекрутов вместо убитых бойцов. При условии, что у вас хватит денег, чтобы заплатить за это.



Обратите внимание, что с приходом новобранцев снижается общий уровень опытности отряда.

Захват городов

Захват городов похож на обычный бой. Однако нужно помнить, что любой населенный пункт дает бонусы к защите. Даже слабые гоблины, засевшие за стенами, могут представлять серьезную угрозу.

Если вам удалось убить или заставить отступить вражеский отряд, то город может быть захвачен. Для этого просто войдите в пустой город любым наземным отрядом.



Город будет захвачен, только если отряд остановился в нем.



На войне армия почти всегда находит в захваченных крепостях богатую добычу.

Также (если позволяют ограничения миссии) возле захваченных городов можно выставлять войска из резерва.



Летающие юниты не могут захватывать города.

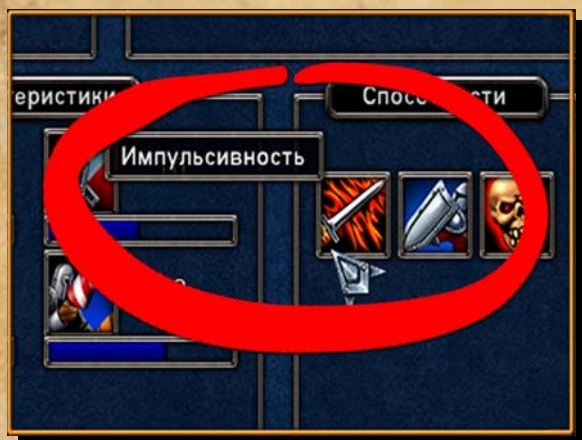
Сегментное движение и зоны контроля

Каждый отряд контролирует зону вокруг себя. Поэтому обычно нельзя пройти мимо противника, не остановившись рядом с ним.

Не останавливаться возле врага, могут, например, разведчики, которые обладают особой способностью: "сегментное движение".



Кроме того, такие отряды могут расходовать очки движения не сразу, а постепенно. Это значит, что отряд может подойти к противнику, атаковать его, а потом отойти назад.



Импульсивность

У некоторых отрядов (в том числе и у людских рыцарей) есть особенность - они слишком импульсивны. Это значит, что, закончив движение, рыцари без приказа кинутся в атаку на любого врага в пределах досягаемости.

Магия



При выборе мага слева над "панелью выбранного отряда" показывается список имеющихся заклинаний.

Маг может накладывать заклятия на любом расстоянии. Главное, чтобы цель не была скрыта "туманом войны".



В течение одного хода маг может атаковать либо сотворить заклинание.

Маг может сотворить только одно заклинание в ход.

Количество применений каждого заклинания в ходе одной миссии ограничено (отображается цифрой на иконке).

После прохождения миссии, потраченные заклинания автоматически

восстанавливаются.

Заклинания могут быть:

- атакующими,
- лечащими (лечение отряда без траты хода на отдых),
- улучшающими характеристики дружественных отрядов,
- ухудшающими характеристики врагов,
- заклинаниями вызова (вызов различных существ)
- а также площадными (заклятие, покрывающее область из 7 хексов).



Подробные характеристики заклинания можно узнать, кликнув правой кнопкой мыши на иконке заклинания.

Менеджмент армии



В ходе миссии в окне менеджмента армии вы сможете приобретать новые войска и передавать артефакты (подробности об артефактах см. ниже).

- 1 Панель фильтров (сортировка по родам войск)
- 2 Отряды для приобретения
- 3 Отряды армии и резерва
- 4 Информация о выбранном отряде

Если в вашей армии много отрядов, панель фильтров поможет отсортировать их по родам войск.



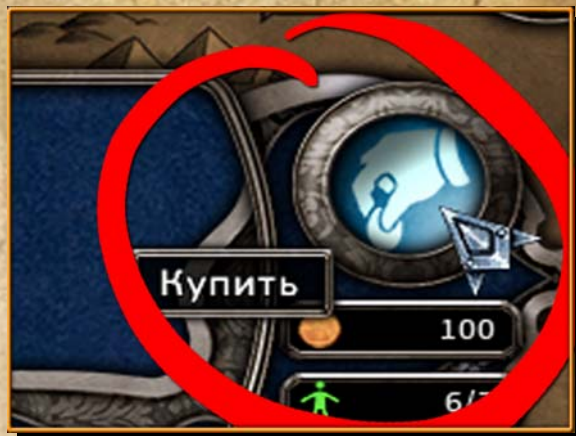
В каждой миссии есть ограничение по количеству отрядов.

Кодекс войны

Если у вас окажется больше войск, чем позволяют условия миссии, то часть из них придется оставить в резерве.

Перейдите в окно управления армией и выберите отряд, который вам хочется купить. Если у вас достаточно денег для его приобретения, кликните на кнопку "Купить". Отряд появится у вас в резерве.

Чтобы выставить войска из резерва на карту, закройте окно менеджмента, переключитесь на панель резерва, выберите отряд и кликните на любом желтом хексе.



В ходе миссии войска могут быть выставлены только возле городов, принадлежащих вашей армии.



Артефакты

В течение миссии ваши отряды могут находить артефакты.

Эти магические предметы влияют на характеристики отряда, а некоторые даже дают возможность использовать заклинания.



Один отряд может нести с собой только один артефакт. Герой может нести три артефакта одновременно.

Артефакты, которые не используются в данный момент, помещаются в специальное хранилище.

Артефакты можно передавать от отряда к отряду. За передачу во время миссии взимается плата. Между миссиями артефакты передаются бесплатно.



По клику правой кнопки мыши на иконке артефакта, можно увидеть его характеристики и описание.

Повышение уровня и выбор новых способностей

Сражаясь и выполняя особые задания, ваши отряды накапливают опыт. Этот опыт используется для повышения уровня отряда.



Обычный отряд может быть прокачан до 5 уровня.

Над отрядом, накопившем достаточно опыта, появляется символ золотого шеврона. Боевые характеристики отряда вырастают автоматически. При этом становится доступной кнопка "Выбрать новые способности".

Выбирая способности, вы можете еще улучшить возможности вашего отряда и тонко настроить его для выполнения определенных боевых задач.



Нажав кнопку "Выбрать способность" (эта кнопка есть на панели выбранного отряда, в свойствах отряда или в окне управления армией), вы попадете в окно выбора новых способностей.



На выбор предлагаются три новых способности (для магов это могут быть и новые заклинания).

В левой части окна выводятся характеристики способности или заклинания, а справа – описание.

Подтвердить выбор можно кнопкой "Принять".



Кодекс войны

В окне свойств отряда можно увидеть подробное описание и характеристики способностей. Для этого кликните правой кнопкой мышки на иконку способности.

Герои

Кроме простых отрядов в вашей армии есть и герои, которые намного сильнее обычных бойцов.

Герой может быть прокачан до 10 уровня.



Герой всегда один, но его способности позволяют влиять на соседние отряды.

Потерянный в бою герой считается тяжело раненым. Он не сможет принимать участие в боях до конца миссии, но может давать советы и участвовать в диалогах. Но помните, что потеря командира вашей армии (ключевого героя) означает проигрыш миссии.

Потеря командира вашей армии (ключевого героя) означает проигрыш миссии.

Экран результатов, выигрыш и степени победы

После успешного прохождения миссии вы увидите экран результатов со статистикой прохождения.

Степень вашей победы (золото, серебро или бронза) влияет на количество бонусов, получаемых в награду.

Если результат вас не устроил, вы можете переиграть миссию заново.



Межмиссионный интерфейс



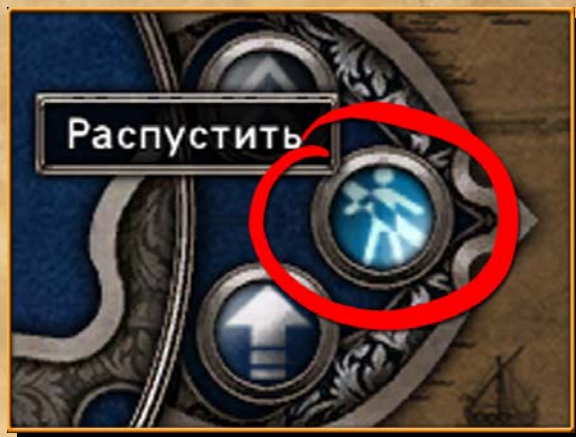
Выбор миссии

Здесь вы сможете выбрать новую миссию, а также ознакомиться со статистикой миссий, пройденных ранее.

Управление армией

После выбора новой миссии вы можете ознакомиться с ее заданиями и провести подготовку армии к предстоящим боям.

Если у вас слишком много ненужных отрядов, вы можете распустить их, вернув в казну половину стоимости.



Все раненые и убитые между миссиями автоматически восстанавливаются без потерь опыта.

Если у какого-то отряда накоплено достаточно опыта, но не выбрана новая способность, вы также можете сделать это в экране менеджмента армии.

Когда подготовка закончена, нажимайте кнопку "Далее", чтобы начать миссию.



Улучшение отрядов

В процессе подготовки к новой миссии вы можете (если, конечно, хватит денег) улучшить ваши отряды, сменив их класс. Например, превратить крестьян в ополченцев, а ополченцев в копейщиков.



Все выбранные ранее способности остаются у отряда и после смены его класса.

Подробные деревья улучшений для людей и орков приведены в **Приложении 4**.



Приложение 1

Опытным игрокам

*Только для тех, кто хочет знать
подробности игровой механики*

Характеристики юнитов

Мобильность

- **Move Points (очки движения)** – количество очков движения.
- **Movement Type (тип движения)** – проходимость, определяет скорость продвижения отряда по разным типам местности.

Типы движения:

- ✦ **Wheeled (колесный)** – очень плохо движется везде, кроме дорог и открытой местности;
- ✦ **Mounted (верхом)** – плохо движется везде, кроме дорог и открытой местности;
- ✦ **Foot (пеший)** – приемлемая проходимость по лесу, холмам и камням;
- ✦ **All Terrain (вездеходный)** – ландшафт почти не замедляет движения;
- ✦ **Big Foot (великан)** – способен перешагнуть через большинство препятствий;
- ✦ **Flight (летающий)** – летающим юнитам ландшафт не мешает вовсе.

Боеспособность

- **Defence Skill (Защита)** – числовая характеристика защищенности.
- **Attack (Атака)** – возможность отряда наносить вред противнику в бою. Обычно у отряда есть 1 или 2 разных атаки.

Атака обладает следующими свойствами:

- ✦ **Attack Skill (Навык атаки)** – числовая характеристика мощности атаки;
- ✦ **Attack Type (Тип атаки)** – свойство атаки, характеризует условия применения.

Типы атак бывают:

- ✦ **Melee (Рукопашная) и AirMelee (Воздушная атака)** – рукопашный бой, базовый тип атаки, дистанция 1;
- ✦ **Skirmish (Метание)** – атака с дистанцией 1, на которую не отвечают рукопашные отряды;
- ✦ **Missile (Стрелковая)** – атака с дистанцией до 2, возможность акта поддержки, возможность атаки воздушного юнита; рукопашные отряды не отвечают;
- ✦ **Charge (Таранный удар)** – дополнительная атака кавалерии с дистанцией 1; применяется только в нападении;
- ✦ **Stone Shell (Снаряд-болт), Bolt Shell (Снаряд-камень)** – атака с дальностью 3, но без возможности атаковать воздушные юниты; используется только в нападении, рукопашные не отвечают;
- ✦ **Bombardment (Бомбардировка)** – атака бомбера на наземный отряд под собой; дальность 0; рукопашные не отвечают.

Общие характеристики

- **Experience / Level (Опыт / Уровень).** Опыт набирается по мере ведения боевых действий. Повышение уровня происходит каждые 100 очков опыта. За каждый набранный уровень отряд получает бонус к характеристикам **AttackSkill (Навык атаки)** и **DefenceSkill (Защита)** по +1. Кроме того, при каждом повышении уровня предлагается выбор перка (способности).
- **HP (Хитпойнты).** Здоровье отряда выражается в хитпойнтах. Текущее значение здоровья влияет на боеспособность обычных отрядов. У героев и у отрядов, состоящих из одной фигурки, значение здоровья на боеспособность не влияет.

Кроме того, потерянные хитпойнты обычных отрядов делятся на "убитых" и "раненых". Эта градация важна при "лечении" отрядов.

- **Unit Class (Класс отряда)** – Это дискретный параметр, определяющий правила боя и бонусы на местности.

Классы отрядов:

-  **НС (тяжелая кавалерия)** – Рукопашные отряды. Обладает особой атакой "таранный удар" (*charge*).
-   **НІ (тяжелая пехота) и НR (герои-воины)** – сражаются врукопашную.
-  **LI (легкая пехота)** – сражаются врукопашную.
-  **LC (легкая кавалерия)** – Конная разведка. На их атаки не отвечаю рукопашные отряды, но могут отвечать другие разведчики.
-   **Ar (стрелки) и НМ (герои-маги)** – атакуют на расстоянии, в рукопашную не вступают, соответственно рукопашные отряды им не отвечают.
-  **Sk (разведчики)** – пешая вездеходная разведка. Рукопашной избегают, но им отвечают другие разведчики.
-  **WM (боевые машины)** – Обладают дальнобойной атакой, на которую никто никогда не отвечает. Бонус против оборонительных отрядов.
-  **AF (воздушные охотники)** – Летающие "рукопашные" юниты. Могут атаковать воздушные юниты.
-  **AB (бомбардировщики)** – В рукопашной не участвуют, и никто им не может ответить. Воздушные юниты атаковать не могут.

Бонус за местность в обороне



На боевые действия оказывает влияние ландшафт.

Данный бонус модифицирует атаку и защиту отряда, когда тот обороняется на данном типе местности.

	равнина	лес	болото	пустыня	камни	холм	река	деревня	город	крепость
HI	0	0	-8	-2	0	+2	-8	+2	+4	+6
LI	0	+4	-4	0	+4	+4	-4	+2	+4	+6
Ar	0	0	-8	0	0	+2	-8	+2	+4	+6
HC	0	-4	-10	-2	-4	+2	-8	0	+2	+4
LC	0	-4	-10	0	-4	+2	-8	0	+2	+4
AF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sk	0	+4	-4	0	+4	+4	-4	+2	+4	+6
WM	0	-4	-10	0	-4	+2	-8	+2	+4	+6
HR	0	0	-8	0	0	+2	-8	+2	+4	+6
HM	0	0	-8	0	0	+2	-8	+2	+4	+6

Бонус за местность в атаке

Данный бонус модифицирует атаку и защиту отряда, когда тот атакует противника на данном типе местности.

	равнина	лес	болото	пустыня	камни	холм	река	деревня	город	крепость
HI	0	0	-4	-2	0	0	-4	0	0	0
LI	0	+4	0	0	+4	+2	0	0	0	0
Ar	0	0	-4	0	0	0	-4	0	0	0
HC	0	-4	-6	-2	-4	-2	-4	-2	-2	-2
LC	0	-4	-6	0	-4	-2	-4	-2	-2	-2
AF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sk	0	+4	0	0	+4	+2	0	0	0	0
WM	0	-4	-6	0	-4	0	-4	0	0	0
HR	0	0	-4	0	0	0	-4	0	0	0
HM	0	0	-4	0	0	0	-4	0	0	0



Рукопашный бой всегда ведется на хексе обороняющегося.



При дистанционной атаке стрелок использует бонусы своего хекса, а обороняющийся – своего.

Механика движения

Подвижность юнита определяется двумя факторами: количеством очков движения (**Move Points**) и типом движения (**Movement Type**).

Важные правила движения:

- Независимо от пройденного расстояния, совершив движение, отряд тратит свою возможность двигаться в этот ход..
- Если отряду не хватает **Move Points (Очков движения)** для перемещения на соседний хекс, то он все равно может совершить это движение, потратив все оставшиеся **Move Points (Очки движения)**.
- **Control Zones (Зоны контроля)** – если в ходе движения наземный отряд оказался на соседнем хексе с вражеским наземным отрядом, то движение прекращается. Например, отряд, окруженный врагами с пяти сторон, может переместиться только на 1 хекс.

Таблица проходимости.

Показывает, как изменяется скорость отряда при движении по разным типам местности.

	равнина	лес	болото	пустыня	камни	холм	горы	река	дорога
Колесный	100%	20%	20%	50%	25%	50%	–	20%	140%
Верхом	100%	25%	20%	67%	50%	67%	–	25%	140%
Пеший	100%	67%	25%	67%	67%	67%	–	25%	140%
Великан	100%	100%	50%	100%	100%	100%	–	50%	140%
Вездеходный	100%	100%	50%	100%	100%	100%	–	33%	140%
Летающий	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	–

Броня и бронебойность

Юнит может иметь способность **Armour (Броня)**. Это означает, что атака противника будет наносить ему меньше повреждений.

Юнит может иметь способность **Armour Piercing (Бронебойность)**. Это означает, что данный отряд игнорирует бонус врага от **Armour (Брони)**.

Armour Piercing (Бронебойность) может относиться только к одной из атак отряда, например к таранному удару (charge).

Сила воли

Отступит ли отряд и будет ли он разгромлен после боя, зависит от общего параметра **Willpower (Сила воли)**. На этот параметр влияют особые способности. Например:

- **Cause Fear (Внушающий страх)** – отряд, атакованный врагом с этой способностью, обязан отступить.
- **Fearless (Бесстрашие)** – отряд игнорирует вражескую способность **Cause Fear (Внушающий страх)**.

Подсчет потерь

Для каждой отыгрываемой атаки потери подсчитываются по следующим формулам:

Ожидаемые потери (в *HP (хитпойнтах)*):

$$M = \frac{AttackSkill}{DefenceSkill} \times \frac{HP_i}{HP_0} \times K$$

Где:

Attack Skill – характеристики атаки;

$$\frac{HP_i}{HP_0}$$

– отношение текущих хитпойнтов к начальным, характеризует уменьшение боеспособности отряда при понесенных потерях. Для героев и других "одиночных" отрядов этот параметр заменяется на "1";

Defence Skill – характеристики защиты цели атаки;

K – коэффициент для базовой балансировки.

Примечание: в формуле берутся характеристики с учетом бонусов от местности и способностей отрядов. Эти бонусы суммируются:

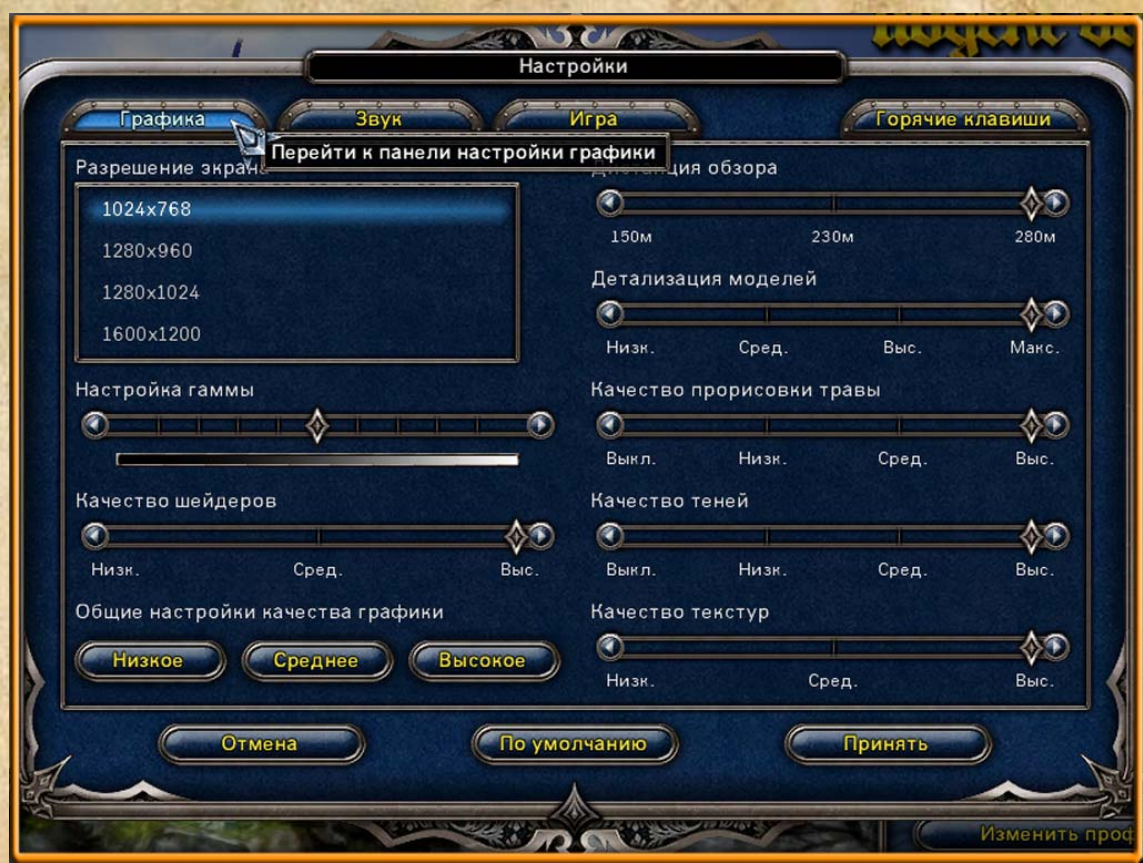
$$Skill = Skill_0 + \sum TerrainBonus + \sum Perk \& AuraBonus + \sum LevelBonus$$



Приложение 2

Настройки

Графика

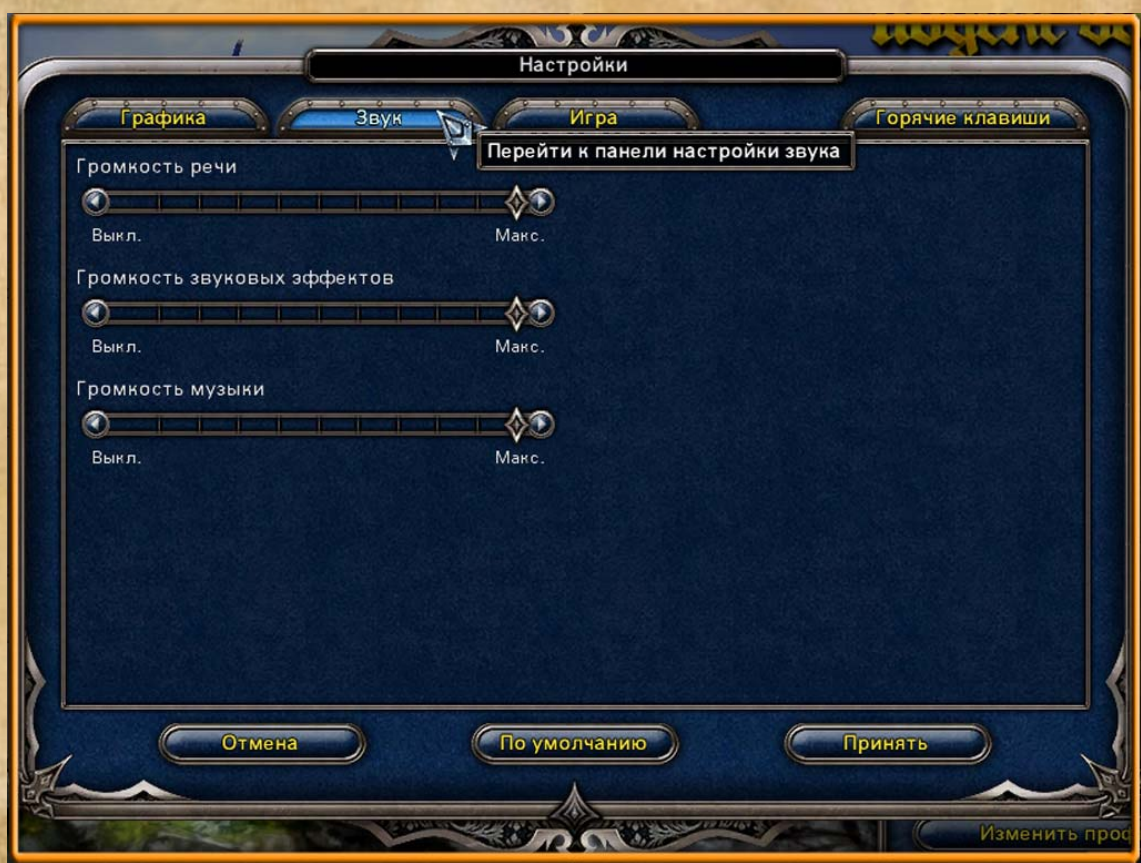


- **Общие настройки качества графики** – по нажатию кнопок "Низко", "Средне", "Высоко" можно выставить соответствующие настройки качества графики.
- **Разрешение** – позволяет выбрать разрешение экрана.
- **Настройка гаммы** – позволяет регулировать параметр гамма-коррекции.
- **Дистанция обзора** – максимальное расстояние, на котором будет виден игровой ландшафт.
- **Детализация моделей** – настраивает качество детализации игровых моделей.

Кодекс войны

- **Качество прорисовки травы** – изменяет качество и дистанцию прорисовки травы. Чем выше значение, тем лучше выглядит ландшафт.
- **Качество теней** – настройка качества прорисовки теней. Чем выше значение, тем более четкой и правильной будет тень.
- **Качество текстур** – чем выше значение, тем четче текстуры на игровых объектах.
- **Качество шейдеров** – этот параметр сильно влияет на качество графики. Минимальные значения позволяют добиться более высокой производительности на слабых машинах, но ухудшают внешний вид игры.
- **По умолчанию** – нажатие кнопки "По умолчанию" сбросит все настройки на стандартные значения.

Звук

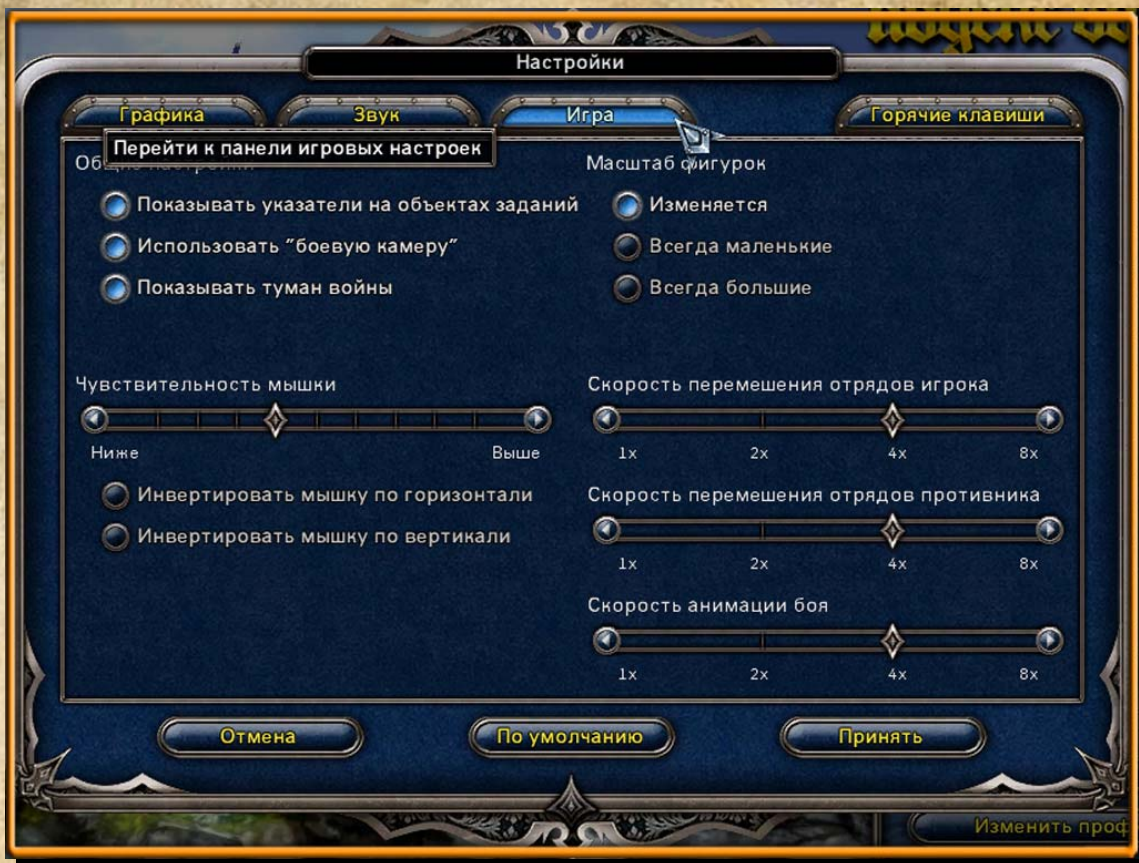


- **Громкость речи** – настраивает уровень громкости речи в диалогах.
- **Громкость звуковых эффектов** – настраивает уровень громкости для звуков ландшафта, звуков боя и спецэффектов.

Кодекс войны

- **Громкость музыки** – настраивает уровень громкости фоновой музыки.
- **По умолчанию** – нажатие кнопки "По умолчанию" сбросит все настройки на стандартные значения.

Игра



- **Показывать указатели на объектах заданий** – при включении над квестовые объекты выделяются специальными символами – стрелками над ними. Стрелки золотого цвета для обязательных заданий, зеленые – для дополнительных заданий. По умолчанию включено.
- **Масштаб фигурок** – будут ли отряды превращаться в большие фигурки при удалении камеры. По умолчанию выбрана опция "Изменяется".
- **Чувствительность мышки** – регулирует скорость перемещения курсора мыши.
- **Инвертировать мышку по вертикали** – инвертирует движение мыши по оси Y (движение мыши *вниз* будет двигать курсор *вверх*). По умолчанию выключено.

Кодекс войны

- **Инвертировать мышку по горизонтали** – инвертирует движение мыши по оси X (меняет направление движения мыши влево и вправо) По умолчанию выключено.
- **Скорость перемещения отрядов игрока** – регулирует скорость анимации перемещения ваших отрядов. Не оказывает влияния на звук движения. По умолчанию выключено.
- **Скорость перемещения отрядов противника** – регулирует скорость анимации перемещения отрядов противника. Не оказывает влияния на звук движения. По умолчанию выключено.
- **Скорость анимации боя** – регулирует скорость анимации боя. Не оказывает влияния на звуки боя. По умолчанию выключено.
- **По умолчанию** – нажатие кнопки "По умолчанию" сбросит все настройки на стандартные значения.



Во время прохождения миссии графические настройки недоступны.

Горячие клавиши

Enter –

- применить,
- следующее сообщение в диалоге,
- завершение хода

Esc –

- отмена,
- возврат к предыдущему окну,
- пропуск ролика, пропуск диалога,
- вызов внутриигрового меню,
- закрытие окна сообщений

Space –

- пропуск ролика,
- закрытие окна сообщений с кнопкой ОК,
- следующее сообщение в диалоге

F5 - быстрое сохранение

F6 - вызывает меню сохранения игры

F9 - быстрая загрузка

F10 - вызывает меню загрузки игры

Tab - переключение между отрядами с фокусировкой на них

" . " - следующий отряд

" , " - предыдущий отряд

" / " - пропустить отряд

Shift - при удержании выбор летающих юнитов с помощью мыши

Q - вызывает окно списка задач

Backspace - отмена перемещения отряда (если возможна)

X - отдых

C – рекрутирование

E – выбрать новую способность отряда (если возможно)

M - вызывает окно карты

I - вызывает окно свойств отряда

B - магазин армии

H - сетка хексов

N – режимы баннеров

R - переключает закладку (армия / резерв), т.е. смена режима высадки войск / игры

F - фокус камеры на выбранном отряде

V - переключает стандартные камеры

"Ctrl + ~" - вызывает окно сетевого чата

Стрелки управления курсором, WASD - перемещение камеры

" + " - приближение камеры

" – " - удаление камеры

PgUp - поднять камеру

PgDown - опустить камеру

Ins - вернуть камеру влево

Del - повернуть камеру вправо

PrintScreen - снять скриншот из игры

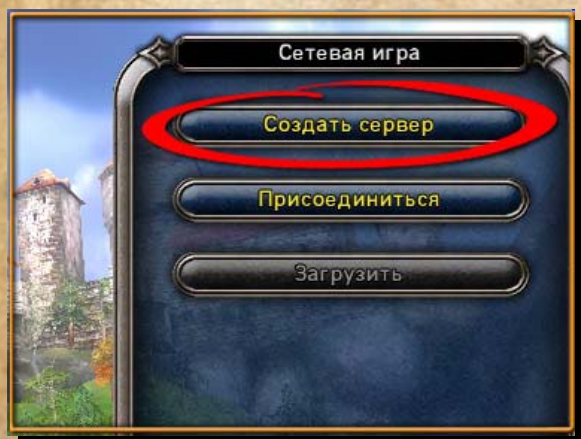
Сетевая игра

Чтобы начать многопользовательскую игру, нажмите в главном меню на кнопку "Мультиплеер". Вы можете выбрать один из двух режимов игры: **Hotseat**, **Сетевая игра** или **Игра по Internet**.



Сетевая игра

Игра нескольких человек (до 4х) через локальную сеть или интернет.



Создать сервер – создает сетевой сервер.

Игрок создавший сервер выбирает уровень, на котором будет происходить игра. Имя сервера по умолчанию соответствует имени профиля игрока, но может быть изменено.

Уровни имеют ограничение по количеству игроков, которое показывается цифрой на иконке уровня.





Уровни имеют ограничение по количеству игроков, которое показывается цифрой на иконке уровня.



Создав сервер для многопользовательской игры, игроки выбирают сторону, которой будут командовать. Для выбора нужно кликнуть мышкой на иконке стороны. Строка выбранной стороны выделяется подсветкой.

Здесь же можно выбрать ограничение времени хода. По умолчанию время хода не ограничено.



Если один игрок уже выбрал сторону, то другие участники сетевой игры уже НЕ смогут выбрать её же.

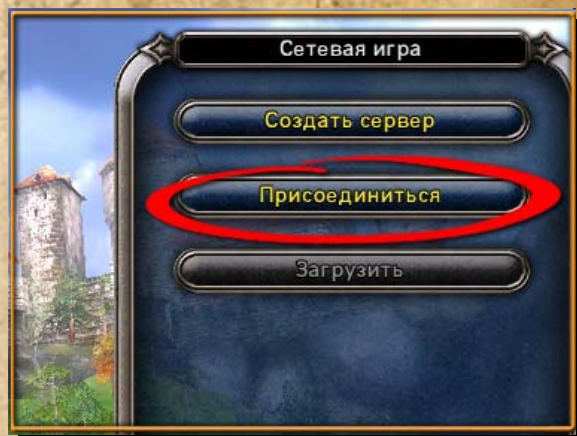
Любая из сторон в сетевой игре может управляться AI. Для этого нужно нажать кнопку "компьютер" под именем игрока.



Когда все стороны выбраны, присоединившиеся игроки должны подтвердить свой выбор кнопкой "Готов". После подтверждения готовности, у игрока, создавшего сервер, станет доступной кнопка "Старт", начинающая игру.

Во время хода одного из игроков, другие участники сетевой игры получают сообщение о том, чей сейчас ход. Сообщение можно закрыть кнопкой "ОК" и наблюдать за перемещением войск противника (если, конечно, они не скрыты туманом войны).

Присоединиться — эта кнопка позволяет присоединиться к уже созданной игре.



В разделе "Список серверов" выводятся имена серверов игры, найденных в локальной сети.

Чтобы подключиться к серверу, которого нет в списке, нужно написать его прямой IP-адрес в строке ввода и нажать на кнопку "Далее".

Internet

Для игры по интернет нужно также выбрать уровень и создать сервер. Другие игроки, выбравшие пункт "Присоединиться" увидят созданный сервер в списке серверов.

Чтобы обновить список серверов вручную, нажмите кнопку "Обновить".

Сетевой чат

Во время сетевой игры можно обмениваться сообщениями в сетевом чате. Все отправленные сообщения показываются в верхнем левом углу экрана.

Чтобы самому написать сообщение, откройте окно сетевого чата сочетанием клавиш «**Ctrl** + ~».

Набрав сообщение в строке ввода, кликом мыши выберите, кому оно будет отправлено: всем игрокам сразу либо одному конкретному игроку. Нажав клавишу **Enter** или кнопку **Ok**, отправьте сообщение.



Когда окно чата открыто, вы можете просмотреть лог всех полученных сообщений.

Сохранение сетевой игры

Во время сетевой игры, игрок создавший сервер, может сохранить игру (у присоединившихся клиентов эта возможность недоступна).

Загрузка сетевой игры

При загрузке сохраненной сетевой игры, сервер создастся автоматически. Игроку, создавшему сервер, и присоединившимся клиентам нужно будет заново выбрать стороны. Причем, игроки по договоренности могут выбрать себе другие стороны и даже выбрать AI в качестве соперника.

Если один из клиентов покинет игру, то остальные игроки получат соответствующее сообщение. Однако, игра при этом может быть продолжена – контроль над армией вышедшего игрока возьмет AI.



Если сетевую игру покинул сервер, то игра прекращается.

Hotseat

Несколько человек за одним компьютером.

Вначале нужно выбрать уровень для игры. В режиме Hotseat процесс выбора уровня происходит так же, как и при обычной сетевой игре.

Затем игроки выбирают себе стороны, за которые они будут играть.

После того, как все игроки определились с выбором, нужно нажать кнопку "Старт", чтобы начать игру.

В Hotseat любая из сторон также может управляться AI. Для этого нужно нажать кнопку "компьютер" возле иконки стороны.



Кнопка "компьютер" может быть недоступна, если данной стороной может управлять только игрок-человек.

ОРКИ



Гоблины мародеры



Дикие тролли



Боевые тролли



Гоблины лучники



Гоблины снайперы



Быстрые гоблины



Гоблины скауты



Гоблины наездники



Гоблины грабители



Гоблины убийцы



Гоблины сталкеры



Гоблины налетчики



Гоблины уничтожители



Мелкие орки



Сильные орки



Панцирные орки



Буйные орки



Орки всадники



Могучие орки



Бешеные орки



Могучие всадники



Дирижабль



Летающий змей



Большая тосса



Большая хурла

ЛЮДИ



Эльфы Сагиттеля



Разработчики

1С: Ino-Co

Директор

Алексей "Skelos" Козырев

Лидер проекта

Макс "Nutcracker" Бодриков

Ведущий гейм-дизайнер

Дмитрий "Elm" Гулин

Гейм-дизайнеры

Павел "PEK" Кондрашов

Макс "Nutcracker" Бодриков

Руководитель отдела программирования / архитектор проекта

Сергей Семёнов

Ведущий программист

Алексей "bers" Берсенёв

Александр "Tigra" Иволгин

AI

Алексей "bers" Берсенёв

Сергей Семёнов

Игровая механика

Алексей "bers" Берсенёв
Евгений "alphard" Капцов
Евгений "Rever" Руднев
Николай "Cool Ace" Воронежский
Михаил "Miha" Пизик
Сергей Семёнов

Интерфейс пользователя

Александр "Tigra" Иволгин
Евгений "alphard" Капцов
Николай "Cool Ace" Воронежский

Инструментарий

Александр "Tigra" Иволгин
Евгений "alphard" Капцов
Николай "Cool Ace" Воронежский
Святослав Дейнеко
Станислав "Tomat" Клинов

Генератор ландшафта

Евгений "Rever" Руднев

Программирование графики и FX

Александр "Tigra" Иволгин
Николай "Cool Ace" Воронежский
Роман "xT_RoMeO" Гипсле
Станислав "Tomat" Клинов

Программирование анимации

Александр "Tigra" Иволгин

Алексей "bers" Берсенёв

Программирование звука

Станислав "Tomat" Клинов

Сетевая игра

Алексей "bers" Берсенёв

Евгений "alphard" Капцов

Сергей Семёнов

Редактор карт

Александр "Tigra" Иволгин

Алексей "bers" Берсенёв

2D художник / концепт-дизайн

Сергей "SerJJ" Кондратович

Ведущий 2D дизайнер

Марина "Katarina" Гулина

2D дизайнер

Андрей "Black Rider" Шершнёв

3D художники / Аниматоры

Антон "Traf" Трофимов

Алексей "Letin" Шумейкин

Сергей "String" Соловьев

Алексей "Fireball" Ястребов

Руслан Кокарев

3D художники

Антон "Traf" Трофимов

Алексей "Letin" Шумейкин
Сергей "String" Соловьев
Андрей "Black Rider" Шершнёв
Алексей "Fireball" Ястребов
Кирилл "Apostle" Дуненков
Александр "Rage" Пташников

Ролики

Антон "Traf" Трофимов
Алексей "Letin" Шумейкин
Макс "Nutcracker" Бодриков
Сергей "String" Соловьев

Motion Capture

студия Mosap.ru

Актеры motion capture

Андрей "Black Rider" Шершнёв
Татьяна Машьянова
Анна "deana" Борминская
Владислав "Mechanik" Мигалев
Александр Степченко
Тимур Артыков
Любовь Гуркина
Антон "Traf" Трофимов
Алексей "Letin" Шумейкин
Макс "Nutcracker" Бодриков

Спецэффекты

Андрей "Black Rider" Шершнёв
Алексей "Fireball" Ястребов

Художники по текстурам

Александр "Novik" Новик
Анна "Ann" Горелова
Иван "Bahо" Андреев
Инга Паукштите

Сюжет и тексты

Павел "PEK" Кондрашов
Алексей "Skelos" Козырев
Макс "Nutcracker" Бодриков

Музыка

TriHorn Productions (www.trihorn.ru)
MuzaGames / Артем Колпаков

Звукорежиссеры

Роман "Krom" Каверга
Gaijin Sound

Роли озвучивали

Владимир Зайцев
Юлия Лобанова
Алексей Аптовцев
Андрей Бархударов
Елена Ивасишина
Сергей Чихачев
Денис Некрасов
Борис Репетур

Переводчик

Павел "PEK" Кондрашов

Дизайн уровней

Елена "Skyla" Козырева
Дмитрий "Elm" Гулин
Павел "PEK" Кондрашов
Евгений "Sokol" Соколов
Макс "Nutcracker" Бодриков
Владимир "hehus" Тимченко (карта "Новый король")

PR

Кирилл "Apostle" Дуненков

Тестирование

Евгений "Sokol" Соколов
Константин "Hagen" Глухов

Руководство пользователя

Макс "Nutcracker" Бодриков

Фирма "1С"

Продюсер

Алексей "tool" Пациорковский

Маркетинг и PR

Алексей Артеменко
Светлана Горобец
Алексей Пастушенко

Дизайн и верстка упаковки

Сергей Коновалов

Арт

Илья Фофанов
Михаил Ряполов
Андрей Максимов
Владимир Кухарь

Руководитель тестирования

Александр Шишов

Тестирование

Дмитрий Савин
Александр Шелапутов
Сергей Кияткин
Михаил Королев
Николай Николаев
Александр Шишов

Игра разработана на технологии

**TheEngine Copyright (c)
Skyfallen Entertainment,
2002-2007**

**FMOD Sound System
Copyright (c) Firelight
Technologies Pty, Ltd.,
1994-2005.**

**zlib compression library
Copyright (c) 1995-2005
Jean-loup Gailly and Mark Adler**

Lua language
Copyright (c) 1994-2005
Lua.org, PUC-Rio.

libogg, libtheora, libvorbis
Copyright (c) 2002-2005
Xiph.org Foundation

LuaBind
Copyright (c) 2003
Daniel Wallin and Arvid Norberg

Boost C++ libraries (boost.org)

Спасибо за помощь в создании игры

Николаю Барышникову,
за все, что он сделал для проекта,

Владиславу Мигалеву,
за поддержку и оптимизм,

Александре Смирновой,
за доброту и заботу,

Анастасии Лубковой,
за воплощение образа Тейи,

Всем нашим близким и друзьям,
за понимание и терпение.